

REPRESENTASI FEMINISME LIBERAL DALAM FILM “TOY STORY 3”

(Studi Semiotik Tentang Representasi Feminisme Liberal Dalam Film “Toy Story 3”
karya Wall Disney dan Pixar Animation)

SKRIPSI



Oleh :

AJENG ARIESTYANTI

NPM. 0743010177

**YAYASAN KESEJAHTERAAN PENDIDIKAN DAN PERUMAHAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
SURABAYA**

2011

REPRESENTASI FEMINISME LIBERAL DALAM FILM “TOY STORY 3”
(Studi Semiotik Tentang Representasi Feminisme Liberal Dalam Film ”Toy Story
3” karya Wall Disney dan Pixar Animation)

Disusun Oleh :

AJENG ARIESTYANTI

NPM. 0743010177

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

Menyetujui,
PEMBIMBING

Drs. Syaifuddin Zuhri, M.Si

NPT. 3 7006 94 0035 1

Mengetahui

DEKAN

Dra.Ec.Hj. Suparwati, M.si

NIP. 195507181983022001

**REPRESENTASI FEMINISME LIBERAL DALAM FILM “TOY STORY
3” (Studi Semiotik Tentang Representasi Feminisme Liberal Dalam Film
”Toy Story 3” karya Wall Disney dan Pixar Animation)**

Oleh :

AJENG ARIESTYANTI

NPM. 0743010177

**Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional ”Veteran” Jawa Timur
Pada tanggal 29 Juli 2011**

PEMBIMBING UTAMA

TIM PENGUJI

1. Ketua

Drs. Syaifuddin Zuhri, M.Si

NPT. 3 7006 94 0035 1

Drs. Syaifuddin Zuhri, M.Si

NPT. 3 7006 94 0035 1

2. Sekertaris

Dra. Diana Amalia, Msi

NIP. 196 309 071 991 032 001

3. Anggota

Dra. Herlina Suksmawati, Msi

NIP. 19641225 199309 2001

**Mengetahui,
DEKAN**

Dra.Ec.Hj. Suparwati, M.si

NIP. 195507181983022001

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
ABSTRAKSI	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori	13
2.1.1 Film	13
2.1.2 Representasi.....	15
2.1.3 Perempuan Sebagai Feminisme.....	19
2.1.4 Feminisme.....	22
2.1.5 Feminisme Liberal.....	31
2.1.6 Respon Psikologi Warna	41
2.1.7 Film "Toy Story 3".....	42
2.1.8 Semiotik.....	46

2.1.9 Model Semiotika John Fiske.....	48
2.1.10 Film Dalam Pendekatan Semiotika.....	53
2.2 Kerangka Berpikir.....	56

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian	58
3.2 Subjek Penelitian	59
3.3 Kerangka Konseptual.....	59
3.3.1 Corpus	59
3.4 Definisi Operasional.....	61
3.4.1 Representasi	61
3.4.2 Film	61
3.4.3 Feminisme Liberal	64
3.5 Unit Analisis.....	68
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	69
3.7 Teknis Analisis Data	69

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Obyek dan Penyajian Data.....	71
4.1.1 Gambaran Umum Obyek.....	71
4.1.2 Tokoh Film Toy Story 3.....	73
4.3 Analisis Data	83
4.3.1 Analisis Tampilan Visual dalam Scene Feminisme Film Toy Story 3 dengan Pendekatan Semiotik John Fiske	83
4.3.2 Tampilan Visual	83

4.3 Makna Representasi Feminisme Liberal di Film “Toy Story 3”	129
--	-----

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan.....	132
----------------------	-----

5.2 Saran	133
-----------------	-----

DAFTAR PUSTAKA	134
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	168
----------------------	------------



ABSTRAKSI

Ajeng Ariestyanti, REPRESENTASI FEMINISME LIBERAL DALAM FILM “TOY STORY 3” (Studi Semiotik Tentang Representasi Feminisme Liberal Dalam Film “Toy Story 3” karya Wall Disney dan Pixar Animation)

Pixar Animation telah membuat film animasi yang menggebrakkan dunia perfilman, yaitu “Toy Story 3”. Film ini mengantongi 3 piala Oscar di Academy Award 2011. Film yang ceritanya berkisar tentang petualangan mainan yang digambarkan bisa hidup jika tidak ada orang. Pada film ini terjadi transisi (perubahan) dalam hidup seorang Andy, dimana Andy menjadi tumbuh dewasa. Sehingga terdapat kisah lucu, sedih, perjuangan, haru, menyenangkan yang dicampur menjadi satu. Tetapi didalamnya terdapat penindasan perempuan yang dapat dilihat oleh siapapun terutama anak-anak. Secara sederhana film ini membedakan perempuan dan laki-laki, bahkan karakter perempuan didalamnya terlihat ‘emosional’. Gerakan feminisme liberal itu sangat jelas diperlihatkan di dalam film ini, terutama adalah perlawanan kekerasan fisik maupun moral yang dilakukan Loto (penguasa) kepada mainan Andy. Hal ini diperkuat juga dengan tokoh Ny Potato Head, Barbie dan Jessie raut muka yang emosional. Hal itu tentunya tidak sesuai dengan Deklarasi Universal mengenai penghapusan Kekerasan terhadap Perempuan, yakni Hak untuk bebas dari segala bentuk diskriminasi, Hak untuk tidak mengalami penganiayaan atau kekejaman lain yang tidak manusiawi, Hak persamaan, Hak atas kehidupan, dsb.

Maka tanda-tanda feminisme liberal dalam scene-scene film itu akan direpresentasikan oleh peneliti dengan memakai teori semiotik Jhon Fiske, dengan memakai pemilahan scene-scene yang menunjukkan tanda-tanda adanya feminisme liberal. Dengan menggunakan kode-kode yang diwakili atas tiga level. Kode-kode tersebut bekerja dalam sebuah struktur hierarki yang kompleks. Analisis yang dilakukan pada film “Toy Story 3” ini dapat terbagi menjadi beberapa level, yaitu: Level Realitas (*reality*) seperti Penampilan, Kostum, Tata Rias, Lingkungan, Tingkah Laku, Cara Bicara, Gerak Tubuh, Ekspresi, Suara, dll, Level Representasi (*representation*) seperti Kamera, Cahaya, editing, Musik, dan Level Ideologi (*ideology*) seperti dialog.

Dalam penelitian ini feminisme adalah sebuah gerakan pada mulanya berangkat dari asumsi bahwa kaum perempuan ditindas dan dieksploitasi, serta usaha untuk mengakhiri penindasan dan eksploitasi tersebut (Fakih, 2001:99). Dalam sepanjang perkembangannya ada beberapa jenis gerakan feminisme, diantaranya feminisme liberal, feminisme radikal, feminisme sosialis, feminisme marxisme, feminisme post modern, feminisme psikoanalitik dan feminisme eksistensialisme. Namun film “Toy Story 3” lebih menggambarkan adanya gerakan feminisme liberal. Feminisme liberal adalah menginginkan terbebasnya perempuan dari peranan gender dan opresif, agar menciptakan hak yang sama dan kesempatan yang sama antara perempuan dan laki-laki (Tong, 1998)

Penelitian ini menggunakan kualitatif, alasan penggunaan metode kualitatif ini dikarenakan pertama, menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah. Apabila berhadapan dengan kenyataan ganda selain itu metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi (Moleong, 2002:5). Metode penelitian kualitatif lebih banyak dipakai untuk meneliti dokumen yang berupa teks, gambar, symbol dan sebagainya untuk memahami budaya dari suatu konteks social tertentu.

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan metode semiotic. Semiotik adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda (Sobur, 2004:15). Dengan menggunakan metode semiotic, peneliti berusaha menggali realitas yang didapatkan melalui interpretasi simbol-simbol dan tanda-tanda yang ditampilkan dalam film, selanjutnya akan menjadi corpus dalam penelitian ini. Dan kemudian secara khusus peneliti menggunakan metode penelitian analisis semiotika yang dikemukakan oleh Jhon Fiske, untuk menginterpretasikan atau memaknai feminisme liberal dalam tokoh Jessie, Ny Potato Head, Barbie dalam film "Toy Story 3".

Penelitian menggunakan analisis berupa representasi terhadap scene-scene yang menunjukkan karakteristik feminisme liberal, Pertama film akan di pilah penanda-penandaanya ke dalam serangkaian fragmen ringkas dan beruntun. Pada tahap kedua film "Toys Story 3" scene-scene yang sudah dipilah tersebut akan dianalisa secara mendalam dan dimaknai, yang menunjukkan adegan feminisme liberal dari perempuan, menurut level realitas dan representasi dan ideology menurut Jhon Fiske. Setelah itu akan ditemukan representasi feminisme liberal yang ada dalam film tersebut. Yang disimpulkan bahwa dari feminisme yang dihadirkan dalam film ini, feminisme liberal yang lebih banyak. Karena Feminisme liberal merupakan gerakan yang menyadarkan perempuan bahwa mereka bukan golongan tertindas.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Film merupakan media komunikasi massa (mass communication), yaitu komunikasi melalui media massa modern. Film hadir sebagai bagian kebudayaan massa yang muncul seiring dengan perkembangan masyarakat perkotaan dan industri. Sebagai bagian dari budaya massa yang populer, film adalah sebuah seni yang sering dikemas untuk dijadikan sebagai komoditi dagang bagi para pelaku bisnis. Hal ini tentu sangat beralasan, karena film dikemas untuk dikonsumsi dalam jumlah yang sangat besar. Karakter film sebagai media massa mampu membentuk semacam visual public consensus. Hal ini disebabkan karena isi film tersebut berhubungan langsung dengan nilai-nilai yang hidup di masyarakat dan selera publik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa film merupakan sebuah potret atau gambaran dari masyarakat terhadap pembuatan film itu sendiri. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan memproyeksikannya ke dalam layar lebar, Irawanto dalam (Alex Sobur 2002 : 127).

Film sebagai dokumen kehidupan sosial sebuah komunitas, yang mewakili realitas kelompok masyarakat pendukungnya itu. Baik realitas dalam bentuk imajinasi maupun realitas dalam arti sebenarnya. Film menunjukkan pada kita jejak-jejak yang ditinggalkan pada masa lampau, cara menghadapi masa kini dan keinginan manusia terhadap masa yang akan datang. Membuat

film adalah sebuah usaha untuk memandang, menyeleksi, dan merekonstruksi pandangan dalam masyarakat yang dianggap penting oleh para pembuat filmnya. Sehingga pengambilan tema dari suatu film merupakan hal terpenting yang tidak dapat dipandang sebagai hal yang biasa dan diterima begitu saja. Banyak hal yang terlibat di dalamnya, diantaranya sudut pandang bagi para pemuat film, serta realita yang dilihat oleh para pemain film terhadap nilai-nilai masyarakat yang ada. Dalam perkembangannya, film bukan lagi sekedar usaha menampilkan "Citra Bergerak" (Moving Image) namun juga telah diikuti oleh muatan-muatan kepentingan tertentu seperti politik, kapitalisme, hak asasi manusia atau gaya hidup.

Realitas yang ditampilkan dalam film merupakan sebuah realitas yang sebenarnya, atau juga berupa realitas imajinasi. Setiap film yang dibuat atau diproduksi pasti menawarkan suatu pesan kepada para penontonnya. Jika dikaitkan dengan kajian komunikasi, suatu film yang ditawarkan harusnya memiliki efek yang sesuai dengan keterkaitan pesan yang diharapkan, jangan sampai inti pesan tidak dapat tersampaikan dengan baik. Film menunjukkan kita tentang perkembangan sejarah kehidupan pada masa lampau, cara menghadapi masa kini dan harapan manusia di masa yang akan datang. Fenomena perkembangan film yang begitu pesat membuat film kini disadari sebagai fenomena budaya yang progresif. Bukan saja oleh Negara yang memiliki industri film besar, tetapi juga oleh Negara yang baru menata industri filmnya. Apa yang telah dihasilkan oleh Hollywood, Bombay, dan Hongkong dengan mengglobalkan sesuatu yang semula hanyalah sebuah sub-kultur di negara

asalnya, setidaknya menjadi latar belakang kesadaran tersebut. Film juga bisa dianggap mempresentasi citra atau identitas komunitas tertentu. Bahkan juga bisa membentuk komunitas sendiri karena sifatnya yang universal (Mambor, 2000 : 1).

Academy Awards atau disebut juga Piala Oscar adalah penghargaan film paling terutama di Amerika Serikat. Piala Oscar pertama diberikan pada 16 Mei 1928, pada saat itu Pemenang Piala Oscar terbanyak adalah *Ben-Hur*, *Titanic* dan *The Lord of the Rings: The Return of the King*, masing-masing yang memenangkan 11 piala. **Academy Award for Best Animated Feature** (Film Animasi Terbaik) diberikan untuk pertama kali pada tahun perfilman 2001. Pixar sukses membuat film animasi dari tahun 2001, semua telah mendapatkan nominasi dan memenangkan penghargaan animasi terbaik. Pada saat itu film animasi yang sukses adalah *finding Nemo*, *The Incredibles*, *Ratatouille*, *WALL-E*, dan *UP*. (http://id.wikipedia.org/wiki/Film_Animasi_Terbaik_%28Oscar%29, diakses 5 Maret 2011, 10.32 WIB)

Di Indonesia akhirnya berhasil membuat film animasi 3D yang pertama ditayangkan di layar lebar. Film tersebut berjudul *Meraih Mimpi* yang diproduksi Infinite Frameworks (IFW), studio animasi yang berpusat di Batam. Film *Meraih Mimpi* sebenarnya merupakan adaptasi dari karya buku Minfung Ho berjudul *Sing to The Dawn*. Buku tersebut menceritakan kakak beradik yang berusaha melindungi tempat tinggal mereka dari kontraktor penipu. Setelah film selesai pada tahun 2008, film *Sing to The Dawn* mulai didistribusikan ke berbagai Negara mulai dari Singapura, Korea dan Rusia. Alasan film ini tidak

diperkenalkan di Indonesia terlebih dahulu, karena agar masyarakat tahu bahwa ada studio animasi di Indonesia, dan Indonesia ingin meraih international recognition. Namun akhirnya gagal bersaing dengan film Homeland. (<http://id.shvoong.com/entertainment/movies/1936024-meraih-mimpi/#ixzz1IWvLmcyi>, diakses 4 April 2011, 12.30 WIB)

Pixar Animation, film produksi salah satu unit Wall Disney itu telah membuat film animasi yang telah menggebrakkan dunia perfilman di Amerika Serikat. Film lanjutan dari petulangan *Toys Story 1* dan *Toys Story 2*, muncul *Toys Story 3*. Seperti prediksi para pengamat perfilman barat, *Toys Story 3* menjadi film yang sangat bersinar sepanjang musim panas ini di tangga film *box office* Amerika Serikat. Film *Toys Story 3* menjadi film terlaris di tahun 2010 dengan meraup total pendapatan hingga 414 juta dollar AS hanya untuk peredaran di kawasan domestic saja (Amerika Serikat). Film racikan sutradara Lee Unkrich dan Guido Quaroni ini berhasil mengikuti kesuksesan *Shrek 2*, dengan perolehan pendapatan mencapai 405 juta dollar AS. Bulan lalu, prestasi serupa juga di capai *Shrek 2*, setelah menjadi film kartun yang paling sukses di dunia dan menjadi *blockbuster* terbesar sepanjang musim panas.

Film-film sekuel memang menjadi bisnis terbesar di *box office* Amerika sepanjang beberapa bulan terakhir ini. Hal ini terbukti dengan ditempatinya posisi kedua oleh *Iron Man 2*, yang berhasil menghasilkan 312 juta dollar AS dan disusul *The Twilight Saga's Eclipse* dengan penghasilan sebesar 298 juta dollar. Lima besar untuk film musim panas ini juga diduduki *Inception* (267 juta) dan *Shrek Forever After* (238 juta).

(<http://entertainment.kompas.com/read/2010/09/07/21140457/Ini.Loh.Film.Terlaris.Musim.Panas>, diakses 5 Maret 2011, 10.40 WIB)

Film ketiga yang juga akhir dari seri film produksi Pixar ini mendapatkan 3 piala Oscar di Academy Awards 2011 yaitu film terlaris pada pemutaran perdananya, film *Toys Story 3* juga menjadi film terbaik animasi dan the best picture. Dengan prestasi tersebut, menempatkan film *Toys Story* sebagai film animasi paling sukses dalam tangga film *box office* di Inggris. Film animasi garapan sutradara Lee Unkrich, berhasil membukukan rekor di tangga film box office Inggris.

(<http://entertainment.kompas.com/read/2010/07/27/1822420/.Toy.Story.3.Buku.kan.Rekor.di.Inggris>, diakses 5 Maret 2011, 10.41 WIB)

Film *Toys Story* kembali hadir bersama Woody (disuarakan oleh Tom Hanks), Buzz (disuarakan oleh Tim Allen), tidak ketinggalan boneka Barbie yang ikonik berserta Ken, dan segerombolan mainan plastik lainnya di layar lebar dalam *Toys Story 3*. Sutradara Lee Unkrich berserta tim *Toys Story 3* meneruskan tradisi Pixar yang menyatukan fun dan cerita dengan sebuah tema. Film ini menceritakan tentang perubahan, menghadapi sebuah transisi dalam hidup, karakter-karakter dihadapkan dengan perubahan besar dan bagaimana karakter tersebut menanganinya. Masalah yang muncul ketika beranjak dewasa dan memiliki seorang lelaki yang pergi kuliah, namun begitu emosional dan membuat penontonnya menitikkan air mata. (<http://www.newoes.com/toy-story-3-review-sinopsis-film-toy-story-3>, diakses 5 Maret 2011, 10.43 WIB)

Adapun efek yang ditimbulkan dari film, bisa efek positif maupun negatif. Efek positif bagi penontonnya dapat memberikan sumbangan yang berarti, misalnya memperkaya wawasan atau pengetahuan yang baik bagi masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Film pendidikan, film dokumenter, film religi atau film-film yang mengandung nilai-nilai sosial yang positif bagi masyarakat agar dapat terbentuk moral dan kualitas hidup yang baik. Namun film dapat pula menimbulkan efek negatif bagi khalayak. Efek yang dapat ditimbulkan dari film yang hanya sebatas menampilkan adegan-adegan kekerasan, sadisme, seksualitas yang tidak terlalu difilter (saring) secara jeli, diskriminasi dan sejenisnya sangat jelas berbahaya jika diserap oleh khalayak (penonton) film yang kurang memahami makna tersirat yang terkandung dalam film.

Seperti dilaporkan *Daily Mail*, feminis di sebuah majalah berpengaruh menuduh film itu "secara sembrono membedakan perempuan dan laki-laki" dan mungkin merusak anak-anak.

Majalah terbitan AS, "Ms" mengklaim rasio karakter satu wanita dari tujuh laki-laki adalah 'tidak adil' dan perempuan digambarkan negatif di dalam film, itu, mulai dari omelan ibu pemilik boneka tokoh sentral, Andy, hingga ke karakter Barbie yang 'terlalu emosional'. Boneka plastik itu juga disebut 'pengkhianat' di dalam film tersebut karena meninggalkan kelompok demi hidup dengan Ken, sesuai impiannya.

Majalah tersebut menunjukkan bahwa Ken digambarkan sebagai fashionista gay yang menyukai gemerlapan dan menulis dengan tinta ungu. Film keluarga ini dapat merusak gender dan norma seksual. "Kelakar tentang Ken, dengan memadukan homofobia dan kebencian terhadap wanita, menyampaikan pesan bahwa seburuk-buruknya anak laki-laki adalah jadi perempuan atau homoseks".

Menurut penulis Natalie Wilson, "Anak-anak yang tumbuh besar dengan menonton tayangan yang membedakan perempuan dengan laki-laki akan tumbuh besar dengan ide stereotipe tentang sosok laki-laki dan perempuan." Namun film *box office* ini, film sangat lucu dan cerdas. Suasana yang menyenangkan dan segar yaitu campuran dialog jenaka khas serta visual yang memanjakan mata.

Tapi Pixar belum menanggalkan skenario tentang kehebatan laki-laki. Mereka juga masih menganggap "setiap orang adalah kulit putih dan kelas menengah".

(<http://entertainment.kompas.com/read/2010/06/30/1116014/Feminis.Awas.Pesan.Terselubung.di.Toy.Story.3>, diakses 5 Maret 2011, 10.40 WIB)

Perfilman anak-anak tidak bisa dipisahkan dengan film animasi atau kartun. Jenis film ini sangat populer di lingkungan mereka, bahkan tidak sedikit orang dewasa yang menyukai film ini. Pada awalnya, film animasi memang dibuat sebagai sarana hiburan untuk anak-anak. Namun perkembangan teknologi animasi dan industri film turut memperluas ruang gerak film kartun,

baik dari segi tema cerita maupun gambarnya, sehingga segmen penontonnya pun meluas.

Seiring dengan pertumbuhan film animasi yang kian pesat, ternyata tidak semua film animasi yang ditayangkan di layar lebar tersebut aman untuk ditonton oleh anak-anak. Meteri-meteri yang disajikan dalam film kartun sekarang ini sangat banyak memberikan penggambaran mengenai kekerasan fisik, adegan perkelahian pembunuhan, adegan yang terkait dengan seks, kekuatan gaib atau mistik, serta penggambaran nilai moral yang tidak eksplisit. Meteri-materi tayangan seperti ini sesungguhnya tidak lagi bersahabat dengan anak-anak, karena sudah menjurus anti sosial.

Film *Toy Story 3* layak menjadi pusat perhatian karena karakter Barbie, Mrs.Pottato dan Jessie membawa pesan feminisme didalam ceritanya. Film yang dikemas menarik ini mendapat apresiasi yang begitu besar dari berbagai kalangan, khususnya anak-anak. Feminisme adalah gerakan perempuan yang menuntut emansipasi atau kesamaan dan keadilan hak dengan pria.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Feminisme>, diakses 5 Maret 2011, 10.44 WIB)

Banyak yang beranggapan bahwa perempuan feminis adalah perempuan yang berusaha menentang kodratnya sendiri. Banyak juga yang menganggap feminisme sebagai sebuah turunan dari kapitalisme dan sekulerisme budaya barat, yang tidak sesuai untuk budaya orang timur. Perempuan hanya menginginkan sebuah kesempatan untuk mengaktualisasikan diri dan mengeluarkan potensi. Perempuan menginginkan adanya kesempatan yang sama untuk memperoleh pendidikan, memilih pekerjaan yang ia sukai

(termasuk pekerjaan yang masih dipandang sebelah mata jika dikerjakan wanita, seperti supir bis, petinju, dan sebagainya).

Dengan demikian tidak ada lagi anggapan bahwa wanita tidak pantas menjadi presiden, atau tidak pantas menjadi pembalap. Perempuan menginginkan akses yang sama pada segala hal, berdasarkan kapasitasnya masing-masing. Pada hakikatnya, perempuan bukan ingin dipandang sama dengan lelaki tetapi ingin dipandang sebuah individu yang setara dengan lelaki, sebagai manusia. Bukan sama melainkan setara. Karena perempuan dan laki-laki memang telah dilahirkan berbeda, baik secara anatomi, maupun emosi, maka kesamaan adalah sesuatu yang mustahil diraih dalam sebuah kondisi dualitas. Tetapi kesetaraan merupakan hal yang absolute, yang akan terus diperjuangkan untuk menciptakan kehidupan yang egaliter. (www.lingkarpeduliperempuan.blogspot.com, diakses 4 April 2011, 12.33 WIB). Penggambaran karakter pada tokoh Barbie yang mengancam Ken untuk membebaskan teman-teman boneka mainan lainnya yang terjebak di ruang kelas yang penuh dengan anak-anak nakal. Adapun sosok koboi perempuan yakni Jessie, mempunyai karakter pemberani. Mrs.Potato yang tidak terima karena dihina oleh boneka lain.

Inilah yang membuat peneliti tertarik untuk mengambil objek penelitian ini karena pada film ini menceritakan tentang petualangan yang digambarkan bisa hidup jika tidak ada orang. Namun ada pesan feminisme didalam ceritanya. Hal ini, menimbulkan ketertarikan peneliti untuk mencari tahu bagaimana pesan feminisme Liberal direpresentasikan dalam film "Toy Story 3".

Representasi sendiri adalah konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia : dialog, tulisan, video, film, fotografi, dan sebagainya (<http://kunci.or.id/esai/nws/04/representasi.htm>, diakses 4 April 2011, 12.31 WIB). Film terdiri atas kode-kode yang beraneka ragam, meliputi verbal dan non verbal (visual). Karena itu, peneliti menggunakan penelitian kualitatif, dengan pendekatan semiotika. Disini peneliti ingin mengeksplorasi makna dari bentuk-bentuk visual yang tampak dalam film tersebut.

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda dan makna (Sobur, 2003 : 15). Sebuah tanda menunjukan pada sesuatu selain dirinya sendiri yang mewakili barang atau sesuatu yang lain itu, dan sebuah makna merupakan penghubung antara suatu objek dengan suatu tanda. Dengan pendekatan teori semiotika diharapkan dapat diketahui dasar keselarasan antara tanda verbal dengan tanda visual untuk mendukung kesatuan penampilan film serta mengetahui hubungan antara jumlah muatan isi pesan (verbal dan visual) dengan tingkat kreativitas pembuatan film.

Sementara itu, pesan yang dikemukakan dalam pesan film, disosialisasikan kepada sasaran melalui tanda. Secara garis besar, tanda dapat dilihat dari dua aspek, yaitu tanda verbal dan tanda visual. Tanda verbal akan didekati dari ragam bahasanya, tema, dan pengertian yang didapatkan. Sedangkan tanda visual akan dilihat dari cara menggambarkan, apakah secara ikonis, indeksikal, atau simbolis, dan bagaimana cara mengungkapkan idiom estetikanya. Tanda-tanda yang telah dilihat dan dibaca dari dua aspek

secara terpisah, kemudian diklasifikasikan, dan dicari hubungan antara yang satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin memaknai film “Toy Story 3”, oleh karena itu yang sesuai adalah dengan menggunakan metode semiotika yang dikemukakan oleh John Fiske. Dengan menggunakan metode ini memungkinkan peneliti untuk mengetahui dan melihat lebih jelas bagaimana sebuah pesan diorganisasikan, digunakan, dan dipahami.

Penelitian ini mengambil judul REPRESENTASI FEMINISME LIBERAL DALAM FILM “TOY STORY 3” (Studi Semiotik tentang Representasi Feminisme Liberal dalam Film “Toy Story 3” karya Wall Disney dan Pixar Animation).

1.2. Perumusan Masalah

Menindaklanjuti dari latar belakang permasalahan di atas, maka yang menjadi rumusan masalahnya adalah Bagaimanakah representasi feminisme Liberal yang digambarkan dalam film “Toy Story 3”.

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, antara lain untuk mengetahui dan menjelaskan bagaimanakah feminisme Liberal direpresentasikan dalam film “Toy Story 3”.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat secara Akademis

1. Menambah literatur penelitian kualitatif dan diharapkan dapat memberikan sumbagan landasan pemikiran pada Ilmu Komunikasi mengenai studi analisis semiotik John Fiske.
2. Pemahaman ilmiah bahwa film sebagai komunikasi akan dipahami secara berbeda sesuai konteks budaya masing – masing individu.
3. Memperkaya wawasan tentang perspektif feminisme dalam tema perfilman khususnya animasi.

1.4.2. Manfaat secara Praktis

1. Memberikan pemahaman tentang representasi feminisme Liberal dalam film "Toy Story 3".
2. Sebagai masukan dan evaluasi bagi tim produksi film "Toy Story 3", guna menjaga keseimbangan antara kreatifitas seni dan bertanggung jawab sosial.